

# 校企合作改革

## 动漫设计专业教学标准（漫画方向）

### 一、专业名称及代码

专业名称：动漫设计                      专业代码：650120

### 二、入学要求

高中阶段教育毕业生或具有同等学历者

### 三、修业年限

基本三年，最长五年

### 四、职业面向

本专业所属文化艺术大类（代码 65）。

就业岗位	就业范围	具体工作任务	与专业相关的职业技能等级证书列举
漫画设计 插画设计	漫画公司、漫画平台、插画公司、动画制作公司、影视制作公司、网络游戏公司、广告。	美术设计、漫画、连环画、角色形象设计、插图、海报等设计。	助理动漫设计师
二维动画制作	漫画公司、漫画平台、动画制作公司、影视制作公司、网络游戏公司、新闻媒介部门、网络与多媒体制作公司、专业设计公司、广告公司。	根据影视动画与动态漫画项目的需要，绘制简单的动画台本。根据动漫角色的特点绘制原动画，绘制动画中间画，根据背景设计稿绘制动画背景、动画镜头描线、动画镜头校对、样片剪辑，动画后期合成。	
影视剪辑	动画制作公司、影视制作公司、网络游戏公司、新闻媒介部门、网络与多媒体制作公司、专业设计公司、广告公司。	据项目要求确立剪辑的艺术风格；影片的粗剪；根据情节需要、场景的过渡精剪；时间效果与过场效果的添加；输入声音文件进行音画对位编辑；输出样片；审核，输出成品。	
动漫角色设计	漫画公司、漫画平台、手机游戏制作公司、动画制作公司、影视制作公司、网络游戏公司、广告公司、出版社。	角色对象的属性分析； 1 角色设定：个性 背景 戏剧张力 危机 张力 冲突张力的人戏物剧塑造设定。 2 角色设计：草图阶段；清稿定形；色彩设定；精确描绘；调整完成。	
场景设计	漫画公司、漫画平台、手机游戏制作公司、动画制作公司、影视制作公司、网络游戏公司、广告公司、出版社。	分析项目，收集资料；从整体出发，确定主题基调；选择恰当的造型形式；确定时代背景与地域特征；主场景的确定；场景设计的细节；设计草图的绘制；清线上色。	

动漫 IP 编剧	漫画工作室、漫画公司、漫画平台、手机游戏制作公司、动画制作公司、影视制作公司、网络游戏公司、广告公司、出版社。	据市场或定制要求. 设计核心角色 IP, 按照动漫编导分镜原则, 编写最具市场价值的头部漫画剧本 (NAME), 漫画剧本分剧情分镜剧本与情绪分镜剧本, 动画编剧 (文字) 亦可通用的 IP 编剧法则.	动漫编剧/导演
漫画编导分镜	漫画工作室、漫画公司、漫画平台、手机游戏制作公司、动画制作公司、影视制作公司、网络游戏公司、广告公司、出版社。	据市场或定制要求. 设计核心角色 IP, 按照漫画角色剧本创作分镜分格, 项目分主创与主笔, 控制图画与剧情结合, 透过角色表演激发读者情绪, 扩大作品感染与影响力.	
动漫 IP 文创商品设计	漫画工作室、漫画公司、漫画平台、手机游戏制作公司、动画制作公司、影视制作公司、网络游戏公司、广告公司、出版社。	据市场或定制要求, 设计动漫 IP 文创品的创意外形及 cmf (颜色 材质 纹理 触感)。再用主流的三维建模和渲染排版软件、呈现出当前设计业界专业级别的产品效果图。由平面形象转化立体商品化	
职业漫画家	独立漫画家、漫画工作室、漫画公司、漫画平台、手机游戏制作公司、动画制作公司、影视制作公司、网络游戏公司、广告公司、出版社。	据市场或定制要求. 自行设计核心角色 IP, 按照自己原创的漫画角色创作分镜分格, 控制图画与剧情结合, 透过角色表演激发读者情绪, 扩大作品感染与影响力. 以轻资本漫画 IP 源为运营为主的职业漫画家或漫画工作室	自主创业

## 五、培养目标与培养规格

### (一) 培养目标

本专业主要培养掌握新的设计理念和动漫设计、计算机艺术设计学科基础理论知识, 具有较强的计算机图形图像处理、CG 插画绘制、二维动画制作、后期制作能力、头部 IP 角色塑造运营能力, 并拥有良好的动漫造型设计专业修养和爱岗敬业的职业素质, 面向广东珠江三角洲地区动漫产业和创意文化产业, 适应动漫设计、生产、管理、服务第一线岗位需要的高素质技术技能型人才。

### (二) 培养规格

#### 1. 知识要求

- (1) 掌握计算机软、硬件技术的基本知识, 具有在本专业与相关领域的计算机应用知识;
- (2) 掌握一般性公文写作知识及头部 IP 角色剧本写作知识;
- (3) 掌握电影、电视艺术的基本理论知识及动漫发展基本知识;
- (4) 掌握徒手绘制动漫 (角色、场景) 设计草图的方法;
- (5) 掌握动漫原理、透视关系学、镜头运用学、视听语言、分镜头绘制、角色造型设计、场景设计、动漫道具设计、CG 插画绘制、头部 IP 角色塑造能力等方面的知识;
- (6) 掌握动漫生产流程, 技术管理, IP 角色运营, 自主创业等方面知识。

#### 2. 能力要求

- (1) 具备对事物的观察能力、卡通基础造型能力、绘制动画漫画原画和中间画能力;
- (2) 具有一定的动漫创意与 IP 角色设计能力;
- (3) 具有较强的相关动漫软件的操作能力, 如: csp、Premiere、Flash、AE 等;
- (4) 具有一定的自学能力、适应能力、组织管理能力和社交能力;
- (5) 具有分析和解决问题的能力、获取信息的能力和创新能力。

### 3. 素质要求

- (1) 具备良好的政治素养、道德品质和法律意识；
- (2) 具有良好的心理素质和健康的体魄；
- (3) 具有良好的职业道德，较强的敬业精神；具有较强的沟通与协作能力，有良好的团队精神。

## 六、课程设置及要求

### (一) 课程设置

#### 1. 公共基础课程

毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论、思想道德修养与法律基础+廉洁修身、形势与政策、大学生心理健康教育、大学英语、计算机应用基础、体育、职业生涯规划与发展规划、军训和入学教育（含军事理论）、就业创业指导、应用文写作

#### 2. 专业（群）基本能力课程

设计素描、设计色彩、漫画概论、csp、漫画线稿与上色、黑白彩色漫画技法、二维动画制作、三维设计与建模、动漫 IP 文创商品的产品创意和设计、视野区构图设计、影视后期制作

#### 3. 专业（专业方向）核心能力课程

漫画角色 IP 及场景设计、漫画分格分镜、漫画 IP 编剧、漫画编导分镜、三维漫画角色 IP 设计概念和制作、动漫 IP 文创商品的电脑设计软件操作

#### 4. 专业综合性实践

企业实践、毕业设计、顶岗实习

#### 5. 专业拓展课程

漫画品牌 IP 授权、漫画三维角色 IP 设计、漫画编辑与新媒体、动漫市场研究与分析、头部漫画鉴赏、动态漫画制作、漫画 IP 进阶编剧法、书法、定格动画制作、艺术鉴赏、摄影摄像

#### 6. 综合素质课程

课程目录详见学校综合素质课开课一览

### (二) 专业主要必修课程教学内容与要求

序号	课程名称	主要教学内容与要求
1	漫画概论	<p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 漫画年轮：当今漫画艺术的发展情况；</li><li>2. 传统漫画与计算机漫画生产流程和无纸化漫画；</li><li>3. 漫画的各种分类；</li><li>4. 美日韩漫画的特征；</li><li>5. 漫画工作室与漫画公司；</li><li>6. 中国漫画的未来展重点。</li></ol> <p>教学要求：</p> <p>运用典型案例组织教学，启发学生独立思考，增强学生的感性认识，提高学生的实践能力，为今后的漫画课程学习与学生对未来发展打下理论基础，能够在后续的课程中按照漫画生产流程创作漫画，将漫画创作思维运用到设计实践中，进而获得国际化的发展方向与认知。</p>
2	csp	<p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. CSP 软件在漫画行业中的应用；</li><li>2. CSP 软件的相关命令、工具的操作方法；</li><li>3. CSP 软件如何制作漫画；</li></ol>

		<p>教学要求:</p> <p>通过实践训练,根据项目要求,使用 CSP 软件进行漫画的制作绘制。具备灵活使用各项专业知识的能力;具备漫画制作基本理论和实践技能。使学生具备较强、较快速的漫画创作能力。强化主创与后期的结合,进一步为后续学习工作奠定基础。</p>
3	漫画线稿与上色	<p>教学内容:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.漫画线稿与漫画上色的制作流程;</li> <li>2.漫画线稿与漫画上色的拆分步骤;</li> <li>3.漫画线稿与漫画上色各个环节的具体要求;</li> </ol> <p>教学要求:</p> <p>本课程让学生掌握制作漫画最基本的漫画线稿与漫画上色创作方法,同时,更加深了对职业漫画行业的认识,从漫画创作之最基础的技能,提高漫画制作的专业技能水平和理解应用,具备检查、判断和修改的创作基础能力。</p>
4	黑白彩色漫画技法	<p>教学内容:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.商业漫画的分类</li> <li>2.黑白漫画的技法</li> <li>3.彩色漫画的技法</li> <li>4.条漫的媒介特性区分</li> <li>5.页漫.网页漫.条漫的技法差异</li> </ol> <p>教学要求:</p> <p>通过实践训练,根据漫画平台市场细分要求,进行各类漫画的创作技法分析与学习,具备灵活使用各类漫画细分市场专业知识的能力;具备检查、判断和修改的能力以及学会各类型漫画创作必须掌握的专业理论和实践技能。</p>
5	二维动画制作	<p>教学内容:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.二维动画的发展及其前景;</li> <li>2.二维动画软件相关的命令、工具的操作方法;</li> <li>3.二维动画软件如何制作动画;</li> <li>4.二维多媒体交互动画的制作;</li> <li>5.二维动画软件制作广告动画。</li> </ol> <p>教学要求:</p> <p>通过实践训练,根据项目要求进行 FLASH 动画的设计,具备灵活使用各项专业知识的能力;具备检查、判断和修改的能力以及学会二维动画制作必须掌握的专业理论和实践技能。</p>

6	三维设计与建模	<p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 三维场景及空间的构架</li> <li>2. 三维角色的基础图画设计概念</li> <li>3. 三维角色的运动设计概念和实践</li> <li>4. 基础三维角色建模和贴图</li> <li>5. 三维角色及三维场景的二维化融合</li> </ol> <p>教学要求：</p> <p>通过实践学习和训练，使学生掌握和理解基础三维角色造型和三维角色空间的创建理念，并通过学习使学生理解简单二次元角色的构建方式，学习将三维角色和场景通过后期融合，进行优秀画面内容的构建。</p>
7	漫画角色 IP 及场景设计*	<p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 漫画角色 IP 设计的分类、风格及特点、漫画场景的分类和功能作用</li> <li>2. 漫画形象的创作定位；</li> <li>3. 人物角色脸型、五官、发型、躯干、四肢的绘制方法；</li> <li>4. 动物类角色、假想类角色的绘制方法；</li> <li>5. 角色的服装道具设计方法；</li> <li>6. 透视知识及场景设计稿绘制方法；</li> <li>7. 室内外及道具表现</li> <li>8. 场景的光影色彩及气氛。</li> </ol> <p>教学要求：</p> <p>本课程主要引导学生自主思考，本课程兼顾了实用性原则，着眼于人的全面发展，让学生在掌握绘画方法的同时，使学生具备的漫画角色 IP 及场景设计的能力，使学生在技能训练的过程中加深对专业知识技能的理解和应用，最终顺利的完成。</p>
8	动漫 IP 文创商品创意与设计*	<p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 根据市场或定制要求，教学动漫 IP 文创商品的；市场分析、设计美学基础、产品创意构思技法、文化创意与商品的创新融合、市场营销。</li> <li>2. 教学文创商品的 cmf 知识，即颜色、材质、纹理触感质感。</li> <li>3. 教学把动漫 IP 文创商品的创意项目，进行手稿草图化呈现。</li> </ol> <p>教学要求：</p> <p>通过实践，使学生具备动漫 IP 文创品的市场分析、及创新创意构思设计的能力。并能熟悉掌握文创商品的工业设计、生产、营销等各环节的规范流程。以适应就业时企业所需的技能要求。</p>
9	漫画分格分镜*	<p>教学内容：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 读者阅读行为分析</li> <li>2. 漫画格与画资源分配</li> <li>3. 漫画分镜关键技术与辅助技术</li> <li>4. 漫画原稿的正确解读与使用</li> <li>5. 不动的画面转化动的视觉要素</li> </ol>

		<p>教学要求:</p> <p>通过实践训练,根据漫画创作最基本的画面资源分配法-漫画分格技术,进行针对读者阅读行为的正确导引,画面切分与组合的创作技法分析与学习,具备灵活使用国际规范的漫画原稿纸,检查、判断和修改的能力以及学会将不动的漫画创作创造出会动的视觉效果。</p>
10	动漫 IP 编剧*	<p>教学内容:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 央视动漫编剧格式规范</li> <li>2. 头部漫画创作快速 SOP 流程</li> <li>3. 头部漫画规律 一主四主配</li> <li>4. 头部漫画规律 角色运营设计</li> <li>5. 头部漫画 黄金八页 首回</li> <li>6. 好莱坞英雄之旅模式与漫画大长篇的结合规律</li> </ol> <p>教学要求:</p> <p>通过实践训练,学习如何创作出好漫画,尤其是漫画五大要素的剧情要素的编剧法,编剧是畅销漫画是最为关键的技术,具备灵活使用影响市场最尖端的大长篇漫画作品编剧技法分析与学习,学会市场头部漫画的编剧创作程序与检查、判断和修改的能力,能独立完成受欢迎的 IP 角色的塑造。</p>
11	漫画编导分镜*	<p>教学内容:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 读者视觉动线</li> <li>2. 九宫格快速情节分镜法</li> <li>3. 头部漫画情节分配法</li> <li>4. 头部漫画情绪分配法</li> <li>5. 直视分镜法</li> <li>6. 角色视角情绪操控法</li> </ol> <p>教学要求:</p> <p>通过实践训练,熟悉漫画创作图画与剧情结合的编导分镜技术,更进一步学习操控读者情绪的技巧,达到读者对角色的喜好忠诚,漫画编导分镜是漫画原创 IP 技术的成功关键,具备导引读者阅读程序学习,并具有检查、判断和修改的作品能力,达到头部漫画领域的致胜技术要求。</p>
12	三维角色 IP 概念与制作	<p>教学内容:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 复合三维角色的图像设计概念</li> <li>2. 复合三维角色的运动原理解析</li> <li>3. 高级三维角色建模</li> <li>4. 高级三维角色与场景的 2 维化融合</li> </ol> <p>教学要求:</p> <p>通过实践学习和训练,使学生掌握专业化的漫画动画和游戏角色造型的三维塑造理念和方式,并通过学习将三维转向三维风格渲染,强化学生理解和处理优质 3 转 2 画面的能力。以通过学习塑造三维角色形像为目的进行实际的三维--二维影像制作。使学生掌握独立塑造专业级三维角色形象和呈现画面内容的能力。</p>
13	动漫 IP 文创商品的电脑设计	<p>教学内容:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1: 教学利用电脑的三维建模设计软件,主流的建模软件 Rhino3D 系的 moi3d、</li> </ol>

	软件操作	和主流渲染软件 keyshot，把手稿草图变成专业的产品模型。 2 . 教学用排版软件 Adobe Illustrator，把产品模型图制成商业产品示意图。 教学要求： 第一阶段：产品的三维建模。学习主流建模软件 Rhino3D 系中的 moi3d 软件 第二阶段：对已建好的模型进行渲染。学习主流渲染软件 keyshot 第三阶段：对已渲染好的产品，用 3D 打印机打印出样板呈现。学习使用 3D 打印机。 第四阶段：对于设计好的产品，学习用排版软件 Adobe Illustrator 制成产品示意图。
14	视野区构图设计	教学内容： 1. 读者视觉动线导引 2. 读者视线力学 3. 动态视野区画面构图法 4. 视线动态与动态视野区画面结合法 5. CSP 与视野区画面的操作关联  教学要求： 使学生具备漫画后期制作中漫画画面设计能力，漫画的画面分格框画面、格中格视野区画面、格与格视野区画面的结合制作、测评的能力，同时使学生具备较强漫画动态视觉的工作方法和竞争能力。能够将主创与后期所修学领域强化和综合，进一步为后续学习工作奠定基础。
15	影视后期制作	教学内容： 1. 影视剪辑与后期制作基础理论知识； 2. 时间线和层设置，转场特效、视频特效动画文字效果； 3. 音频设置，调色，抠像，三维合成，表达式，特效插件； 4. 动画包装片、宣传短片的制作； 5. 影视后期音视频的合成。  教学要求： 使学生具备影视后期制作中影视策划设计能力，影视的编辑、制作、测评的能力，同时使学生具备较强的工作方法和能力。能够将以前所修学领域培养的能力进一步加强和综合，为后续学习工作奠定基础。

注:专业核心课程需在课程名称后加上\*

## 七、教学安排

### (一) 教学活动时间分配表 (周)

学年	学期	教学周		考试	入学教育 (军训)	机动	假期	共计
		课程教学	综合实践					
一	一	15 (具体分配由各专业确定)		2	2	2	10	51
	二	18 (同上)		2				
二	三	18 (同上)		2	2	2	10	52
	四	18 (同上)		2				
三	五	18 (同上)		2	2	2	10	48

	六	16 (同上)	0			
合计		103	10	2	6	30 151

## (二) 各类课程学时学分比例表

课程类别		小计		小计	
		学时	比例	学分	比例
必修课	公共基础及素质类课程	386	15.3%	22	16.8%
	专业(群)基本能力课程	522	20.6%	29	22.1%
	专业(方向)核心能力课程	684	27.1%	38	29.1%
	专业综合性实践课程	612	24.2%	24	18.3%
选修课	专业拓展课程	180	7.1%	10	7.6%
	综合素质课程	144	5.7%	8	6.1%
合计		2528	100%	131	100%
理论实践教学比(%)	理论教学	806	31.9%	/	/
	实践教学	1722	68.1%	/	/

## 八、实施保障

### (一) 师资队伍

#### 1. 专业教学团队

(1) 专业负责人应具有本科以上学历、副高以上职称，与本专业相关的技师职业资格或工程师以上职称，从事本专业教学3年以上，熟悉行业和本专业发展现状与趋势，具有开发专业课程的能力，能够指导新教师完成上岗实习工作；

(2) 企业教师与专任教师比例达到1:1。

#### 2. 专任专业教师

(1) 具有研究生学位教师占专任教师的比例不少于15%；

(2) 具有教师职业资格证书；

(3) 具有与本专业相关职业资格证书或相关实践经验；

(4) 通过培养使专任教师双师素质比例达80%以上。

#### 3. 企业教师

(1) 具有丰富实践经验和特殊技能的动漫行业资深专家、能工巧匠；

(2) 学院聘请红色橘子旗下各漫画工作室主理人，各自具有不同超高技术领域与专长，来自各专业领域精英，分别传授不同的知识领域，以专班专人辅导的培养模式培育高水平高技术人才。

### (二) 教学设施

类型	实训基地(室)名称	主要实训项目	对应课程
校内实训基地	动漫水彩插画实训室	素描	设计素描
		色彩	设计色彩
		绘画基础课	漫画线稿
			漫画上色
	摄影摄像实训室	素材拍摄, 视频拍摄	摄影摄像
	动漫衍生品设计实训室	衍生品设计	漫画品牌 IP 授权
			动漫 IP 文创商品的产品

			创意和设计
	计算机辅助 二维动画制作实训室	核心课程及设计制作类课程	csp 二维动画制作 漫画角色 IP 及场景设计
	计算机辅助 三维动画制作实训室	核心课程及设计制作类课程	三维设计与建模 三维角色 IP 概念与制作
	计算机辅助 动画后期制作实训室	设计制作类课程	影视后期制作 动漫 IP 文创商品的电脑设计 软件操作 漫画编辑与新媒体 动态漫画制作
	动漫专业课实训室	专业基础和核心课程	漫画分格分镜 漫画 IP 编剧 视野区构图设计 漫画编导分镜
	红色橘子动漫 IP 文创区（糖果动漫）旗下各漫画工作室	原创漫画、漫改创作、动态漫画制作、动漫编剧、IP 衍生商品设计与制作	企业实践 毕业设计
校外实践基地	校企合作漫画创业园区	原创漫画、漫改创作、动漫编剧、IP 衍生商品设计与制作、场景设计、影视后期、三维模型	顶岗实习

### （三）教学资源

1. 教材选用：原则上选用近三年高职高专规划教材。
2. 图书文献配备：学校按照生均不低于 60 册配备图书，学院根据专业特点及需要配备相应的图书文献。
3. 数字资源配备：蓝墨云、雨课堂等网络平台及精品资源共享课程平台等。
4. 漫画创业园区：学校与企业共建漫画创业园区，从学习—实习—参展比赛/平台投稿/商务授权—就业/创业，形成一站式的人才培育的资源设备扶持。

### （四）教学方法

根据专业和课程特点，行业发展趋势，采用理论与实践精密结合、发挥企业的技术优势，讲授与训练相结合的方式进行。根据不同的课程性质选择性采用师徒制的教学模式、分内容采用案例教学法、项目教学法、任务驱动法、分组教学法、头脑风暴法、参观教学法、演示法、讨论法、情景模拟训练、现场教学法、角色扮演、社会调查等教学方法。

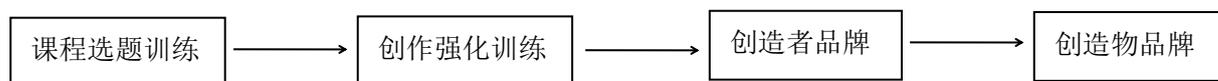
### （五）学习评价

根据培养目标要求，采用多元化考核评价，完善学生学习过程监测，加大过程考核、企业密切参与教学评价中、实践技能考核成绩等在课程总成绩中的比例，成绩由考勤成绩（30%）、平时练习

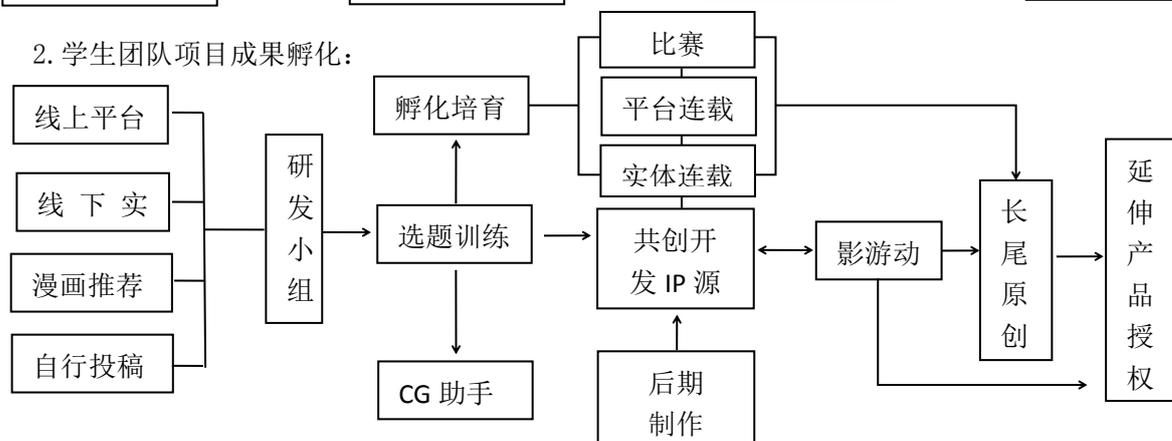
成绩（30%）、期末成绩（40%）构成。

## （六）课程成果孵化流程图

### 1. 个人课程成果孵化：



### 2. 学生团队项目成果孵化：



## （七）质量管理

加强过程管理，开展定期和不定期的教学检查、发现问题及时诊断改进，开展校院二级督导等。为保证培养质量，维护人才培养方案的严肃性和权威性，变更人才培养方案须提交由所在单位主管教学领导同意并签发的《人才培养方案变动审批表》，送教务处审核，并报主管校长批准方可变动。

## 九、毕业要求

修满人才培养方案中要求的 131 学分。

## 十、附录 动漫设计专业教学进程一览表

执笔：吕墩建、张靓茵、徐娟 审核：杨希、徐娟